Black jack

Comment pouvez-vous améliorer le jeu de carte de casino en ligne le plus populaire au monde? En vous assurant que rien de s'immisce entre vous et votre pure expérience de black jack. ***Black jack*** rehausse l'expérience du jeu de black jack en ligne.

Comment miser

Appuyez sur le sélecteur de jetons dans le coin inférieur gauche afin de choisir la valeur d'un jeton.

Cliquez sur le cercle de mise situé au centre de la table pour ajouter la valeur du jeton sélectionné à votre mise.

Les commandes suivantes sont disponibles durant la partie :

- **DISTRIBUER** - Appuyez sur ce bouton pour commencer une partie. Placez la mise minimale afin de pouvoir jouer.
- **MISER À NOUVEAU** - Appuyez sur ce bouton pour jouer de nouveau votre mise précédente.
- **MISER À NOUUVEAU ET DISTRIBUER** - Appuyez sur ce bouton pour jouer de nouveau votre mise précédente et commencer une partie en une seule action.
- **NOUVELLE PARTIE** - Appuyez sur ce bouton pour retirer votre mise de la table en vue d'une nouvelle partie.
- **EFFACER** - Appuyez sur ce bouton pour retirer votre mise de la table.
- **ANNULER** - Appuyez sur ce bouton pour retirer la toute dernière mise de la table.

Comment jouer

Black jack Aperçu
L'objectif du jeu ***Black jack***, est d'obtenir une meilleure main que celle de la maison. La valeur de chaque main est déterminée par la somme de chacune de ses cartes. Toutes les figures ont une valeur de 10, les as valent 1 ou 11, et les autres cartes ont leur valeur nominale. Si la valeur de la main excède 21, cette main fait « de trop » et perd automatiquement. Les as valent 11, sauf si cette valeur ferait de trop.

Obtenir un black jack
La maison et chacun des joueurs reçoivent deux cartes initiales. La maison reçoit une carte face visible et une carte face cachée. Si la maison ou vous recevez deux cartes initiales totalisant 21, cette main constitue un « black jack ».

Qui a un black jack	Résultat

Joueur	Vous gagnez automatiquement et vous recevez un paiement de 3 à 2 sur votre mise principale.
Maison	La maison gagne automatiquement, et vous perdez votre mise principale.
La maison et le joueur	C'est une égalité; vous récupérez votre mise.

Assurance black jack
Une assurance contre un black jack vous est offerte lorsque la carte face visible de la maison est un as. Si vous acceptez la mise d'assurance, une autre mise correspondant à la moitié de votre mise principale est placée avant d'avoir vérifié si la main de la maison constitue un black jack ou non.

Main de la maison	Résultat de la mise principale	Résultat de la mise d'assurance
Black jack	Perdue	Payée 2 à 1
Aucun black jack	Reste active	Perdue

Si la carte face visible de la maison est une carte valant 10, la carte face cachée est vérifiée sans possibilité d'assurance.

Jouer une main
Si personne n'obtient de black jack, vous pouvez essayer d'améliorer vos chances en jouant votre main. Selon vos cartes, vous pouvez choisir parmi les commandes suivantes :

- **TIRER** - Appuyez sur ce bouton pour demander une autre carte pour votre main. Vous pouvez continuer de tirer des cartes jusqu'à ce que votre main atteigne 21 ou plus. Vous pouvez aussi choisir de rester et ne recevoir aucune autre carte. Si votre main atteint 21, vous restez automatiquement. Si votre main fait de trop, toutes les mises placées sur cette main sont perdues.
- **RESTER** - Appuyez sur ce bouton pour signifier que vous ne voulez pas de cartes supplémentaires pour cette main.
- **PARTAGER** - Cette commande est disponible si les deux premières cartes de votre main ont la même valeur. Appuyez sur ce bouton pour partager vos cartes en deux mains séparées et pour placer une mise supplémentaire correspondant à votre mise principale. Les as partagés ne reçoivent qu'une seule carte supplémentaire par main partagée. Vous pouvez repartager une fois par main partagée, sauf pour une paire d'as.
- **DOUBLER** - Cette commande est disponible pour les deux premières cartes de toute main. Appuyez sur ce bouton pour doubler votre mise principale et pour tirer une seule carte supplémentaire. Vous pouvez doubler sur les deux premières cartes d'une main partagée, sauf pour une paire d'as.

Lorsque vous avez terminé de jouer toutes les mains, la maison révèle sa carte face cachée et tire des cartes jusqu'à ce que la valeur de sa main atteigne ou dépasse 17. Si la main de la maison dépasse 21, la maison fait de trop, et toutes vos mains qui n'ont pas fait de trop gagnent. Sinon, la main de la maison est comparée à chacune de vos mains qui n'ont pas fait de trop. Lors de la comparaison, seules les valeurs les plus

hautes mais inférieures à 21 sont utilisées pour chaque main. Toutes les mains gagnantes paient 1 à 1. Dans le cas d'une égalité, vous récupérez la mise de cette main.

Options

Vitesse

- LENT - La vitesse lente fait jouer toutes les animations.
- NORMALE - La vitesse normale fait jouer toutes les animations.
- RAPIDE - La vitesse rapide saute certaines animations.

Son

- DÉSACTIVÉ - Désactive le son du jeu.
- ACTIVÉ - Active le son du jeu.

Assurance

- ACTIVÉ - L'assurance vous est offerte lorsque la carte face visible de la maison est un as.
- DÉSACTIVÉ - L'assurance n'est jamais offerte.

Sécurité - Active/désactive (marche/arrêt) la mesure de sécurité qui affiche un avertissement lorsque vous tentez de tirer sur un 20 facile ou sur un 17 difficile ou plus.

Voix - Active ou non (marche/arrêt) les voix hors champ.

Règles

- La maison doit tirer sur un 16.
- La maison doit rester sur tous les 17. Ceci inclut les mains faciles où l'as vaut 11.
- Le joueur peut tirer un maximum de huit cartes par main. Un joueur ayant une main de huit cartes gagne automatiquement, peu importe le résultat de la main de la maison.
- Les cartes sont distribuées à partir de six paquets de cartes à jouer standards, brassés avant chaque partie.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Les lots sont payés conformément à la table de paiement disponible à l’interface de jeu.
- Toute partie en cours depuis plus de 30 jours sera annulée, et la mise correspondante sera remboursée.

Taux de retour théorique

Conformément aux pratiques de jeu justes et équitables exigées dans la plupart des juridictions du monde, le résultat de chacune des parties est entièrement indépendant de celui des autres parties. La probabilité d'obtenir un résultat particulier est toujours constante.

Aucun facteur que ce soit n'a d'incidence sur le résultat d'une partie, que ce soit vos résultats précédents, vos mises, votre budget, l'heure de la journée, le jour de la semaine, etc. Par exemple, si le gros lot est gagné pendant une partie, la probabilité de gagner le gros lot lors de la partie suivante demeure la même. De la même façon, les parties perdues n'ont aucune incidence sur le résultat des parties à venir.

Le taux de retour correspond au taux de retour théorique du jeu calculé sur un très grand nombre de parties jouées par plusieurs joueurs pendant une longue période. Pour ce jeu, le taux de retour théorique moyen à long terme est de 99,6 %. Le taux de retour obtenu par un joueur donné pendant une séance de jeu peut différer de façon importante de ce taux de retour moyen à long terme, que ce soit à la hausse ou à la baisse. Moins le nombre de parties jouées est élevé, plus l'écart entre le taux de retour théorique et le taux de retour réellement obtenu sera important.

Propriété intellectuelle

Toutes les marques de commerce sont des marques déposées ou en attente de dépôt de marques d'IGT aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. © 2019 IGT. Tous droits réservés.